

УДК 316.7

Е. В. Чешковская

Кубанский государственный университет,
г. Краснодар, Россия

E. V. Cheshkovskaya

Kuban state University,
Krasnodar, Russia

ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГР В АНИМЕ-СТИЛИСТИКЕ НА САМОРЕАЛИЗАЦИЮ РОССИЙСКОЙ МОЛОДЕЖИ

В статье рассматривается влияние игр в аниме-стилистике, продукта синтеза игровой и аниме-культур, на самореализацию российской молодежи. Проведено социологическое исследование в целях изучения вопроса о том, в каких творческих и профессиональных сферах аниме-стилизованные игры способствуют самореализации молодежи.

Ключевые слова: видеоигры, аниме-культура, самореализация, российская молодежь

THE INFLUENCE OF VIDEO GAMES IN ANIME-STYLIZATION FOR THE SELF-REALIZATION OF RUSSIAN YOUTH

This article examines the influence of games in the anime style, a product of the synthesis of game and anime cultures on the self-realization of Russian youth. A sociological research was carried out to study the question of in which creative and professional spheres anime-stylized games contribute to the self-realization of youth.

Keywords: video games, anime culture, self-realization, Russian youth

Самореализация человека — индивидуальный и кропотливый труд по развитию своего личностного потенциала. Практически всем известна популярная пирамида А. Маслоу, в которой психолог изобразил человеческие потребности как простую иерархическую модель, на вершину которой возведена потребность человека в саморазвитии и самовыражении.

Подталкивать к реализации нашего человеческого потенциала могут совершенно разные вещи, начиная с детства, познания мира, воспитания и затем взросления, тесно переплетающегося с различными хобби, в основном уже с подросткового возраста задающих вектор интересов индивидуума.

Одним из популярнейших увлечений и средств досуга в нашей стране, а также за ее пределами, являются видеоигры. Эта массовая культура глубоко проникла в различные слои общества, совмещая в себе множество разнообразных жанров, стилей и направлений, увлекающая собой людей практически всех возрастов, в особенности молодежь. Игра является объединительным звеном, на основе отдельных сюжетных видеоигр формируются неформальные сообщества. Однако есть и обратный процесс: когда видеоигра формируется как направление в рамках существующей субкультуры. Таким примером являются видеоигры в аниме-стилистике, которые по предварительным предположениям, существуют как отдельный элемент аниме-культуры.

Аниме-культура зародилась в Японии благодаря комиксам — манге, на основе которой в будущем разрослось многообразие ее воплощений в аниме и играх. Эта культура проникла в различные сферы жизни и до сих пор не теряет популярности, транслируя с помощью символизма определенные ценности и воззрения на молодежные группы, одними из которых является важность семейных и дружеских уз, самопознание и саморазвитие. В России рост и распространение аниме-культуры оставили особый след в сознании увлеченной ею молодежи. Ее изучением занимались такие исследователи, как Б. Иванов, Е. Самойлова, А. Габдуллина, К. Одегова, В. Акатьева и др.

В виртуальном мире аниме-культура также образовала свою устойчивую нишу посредством компьютерных и мобильных игр. В области производства аниме-стилизированных игр лидерство удерживает Япония, где особое внимание при их создании уделяется использованию фрагментов национального колорита в прорисовке. Примером является образ Рейдена из *Metal Gear Rising*; хоть он и является наемником-киборгом, живущим в 2018 г., все равно имеет чисто японские элементы: протез его челюсти имеет феноменальное сходство с традиционной маской — мэнгу, которая является неотъемлемой частью самурайского шлема, а его жизненные принципы, чувство юмора и контроль над эмоциями несут на себе глубокий отпечаток японской культуры, что исподволь формирует у молодежи позитивную этническую идентичность, формирующую чувство национальной гордости и патриотизма [1, с. 250].

Также благодаря культуре аниме появились такие жанры визуальных гейм-новелл в аниме-рисовке, как отомэ (седзе) игры, направленные на женскую аудиторию, и сенен — на мужскую. Их смысл заключает-

ся в прохождении истории, а также одновременном создании и развитии романтических отношений в интерактивном ключе с возможностью влияния на исход сюжета. Подобные игры в последнее время стали разрабатывать не только в Японии, но и по всему миру, в т. ч. и России. Появляется все больше компаний, создающих игры, либо визуально напоминающие японские отомэ либо использующие идею интерактивных историй-свиданий, например компания *Genius Inc*, популярное в настоящее время приложение «Клуб Романтики».

Таким образом, мы можем видеть синтез игровой- и аниме-культур, воплощенный в виде популярных видеоигр, представляющих собой более необычные творения, по словам игроков, среди других гейм-произведений. Определенно можно сказать, что эти игры имеют воздействие на поклонников, но, т. к. тема не раскрыта до конца другими исследователями, пока не ясно, существуют ли специфические особенности влияния подобных произведений на самореализацию молодежи. В целях изучения этого вопроса нами было проведено социологическое исследование увлекающихся аниме- и гейм-культурой молодых людей. Время проведения январь — март 2020 г. Метод — полустандартизированное интервью, выборочная совокупность — 30 чел.

Также нами была выдвинута гипотеза о том, что игры в аниме-стилистике не только могут подталкивать к творческой самореализации, но и имеют межкультурные особенности, что в значительной степени влияет на самореализацию молодежи.

По данным проведенного исследования, мы можем сделать предварительный вывод, что игры в аниме-стилистике, действительно, влияют на самореализацию молодежи в России не только в творческих, но и профессиональных сферах.

Респонденты отмечали, что подобные игры очень вдохновляющие, под их воздействием многие начинают придумывать и писать свои истории, рисовать, шить, исполнять каверы саундтреков, заниматься косплеем и тематическими фотосессиями, создавать собственные видео с разбором теорий о хитросплетениях сюжетов и другими видами творчества, получая от этого удовольствие и вместе с тем развивая свои креативные способности. Аудитория некоторых игр, например отомэ, сильно подпитывается такой уютной атмосферой в группах социальных сетей, в которых они обмениваются своими творениями.

Ряд респондентов, принявших участие в исследовании, отметил, что подобные игры помогли им выбрать профессию, например опро-

шенные стали заниматься переводом или пересказом новелл, не локализованных на русский язык, и даже брать перевод отдельных заказов за деньги. Другие респонденты работают художниками, прорисовывая окружение или персонажей, т. к. сейчас эти профессии для студий являются достаточно востребованными. Третьи осваивают нарратив, работая сценаристами в небольших и достаточно весомых студиях по созданию визуальных новелл.

Также аниме-стилизованные отомэ-игры подтолкнули некоторых заняться созданием собственных игр, что в жанре визуальных новелл имеет достаточно доступный характер, связанный с более простым функционалом по сравнению с AAA (*triple-A*)-проектами. Некоторые программы для создания визуальных новелл бесплатные и научиться работать с ними можно за достаточно непродолжительное время. Также, существуют сайты, например русскоязычный *Anivisual.net*, на которых каждый может добавить свою игру или оставить заявку на сотрудничество с другими для создания и воплощения своей идеи.

Возраст аудитории аниме-подобных игр не имеет определенных гендерных или возрастных рамок, но исключением является аудитория жанра отомэ: в основном она женская, с преобладающим возрастным диапазоном (от 13 до 25 лет). Как мы видно из исследования, игры в аниме-стилистике действительно могут оказывать большое влияние на жизнь людей, увлекающихся ими, и вдохновлять к самореализации в творчестве и определенных профессиональных направлениях, совмещающих в себе игровую и аниме-культуры, например создание образов персонажей в отоме-играх или программирование собственной игры в аниме-стилистике. Специфические особенности подобного влияния на молодежь кроются в необычности исходного материала (играх), являющимся чем-то свежим по сравнению с привычными нам произведениями, а также в случае с созданием визуальных аниме-новелл доступности воплощения своих идей для практически каждого целеустремленного и трудолюбивого поклонника.

Литература

1. Богров Ю. Видеоигры в контексте глобализации [Электронный ресурс] // Наука и телевидение. 2013. № 10. С. 243–257. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/videoigry-v-kontekste-globalizatsii-esse> (дата обращения: 21.11.2020).